# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number:

2002-273054

(43)Date of publication of application: 24.09.2002

(51)Int.CI.

A63F 13/10 G01S 5/14

(21)Application number: 2001-076621

(71)Applicant: NAMCO LTD

JGS:KK

(22)Date of filing:

16.03.2001

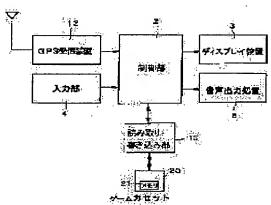
(72)Inventor: SHINODA TETSUYA

**AOYAMA AKIHIRO** 

## (54) GAME DEVICE USING POSITION DETECTOR AND STORAGE MEDIUM

### (57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a new game device that allows easily participating in a stamp rally by using a portable game machine, and a storage medium. SOLUTION: The game device has a control section 2 carrying out game computation on the basis of position information on a player from GPS, and the control section 2 has a means to judge whether or not data on the altitude and latitude in more than one previously specified positions and the altitude and latitude of the specified positions and the altitude and latitude based on the current position of the player from GPS are coincident.



### LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

"'IS PAGE BLANK (USPTO)

公群 盐 华 噩 4 22 (19) 日本国特許庁 (JP)

3

**体型2002-273054** (11)特許出國公司奉号

€

TODO SO SO SE SO SE	(P2002-273054A)	平成14年9月24日(2002.9.24)
	V.	(43)公開日

51) Inta.	-	<b>MANNES</b>	FI	F-73-1*(##)
A 6 3 F	13/10		A63F 13/10	2C001
G018	6/14		G01S. 5/M	51062

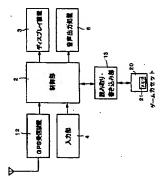
# **御童踏束 米耐水 耐水項の数5 OL (全 6 頁)**

日本地田(16)	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	The state of the state of	Libratory
ではまれている	(1200 ) = 1002 J ) (200 ) = 1002 M	くは日日に	(1) The Mulayers
			株式会社ナムコ
(22) 州(22)	平成13年3月16日(2001.3.16)		東京都大田区多摩川2丁月8番5号
		(71)田町人	(71) 田野人 501108094
	,		株式会社ジェー・ジー・エス
			静岡県富士市今泉700番地の1
	•	(72) 発明者	禁田 袋也
			東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
			会社ナムコ内
		(74)代理人	(74)代理人 100063130
			弁理士 伊藤 成久 (外1名)
	•		是林耳口說〈

# 位置検出装置を用いたゲーム装置および配像媒体 (54) [発散の名様]

(57) 【要約】

--に参加することができるゲーム装置および配憶媒体を [蝶題] 携帯用のゲーム機を用いて気軽にスタンブラリ 提供することである。 【解状手段】GPS からのブレーヤーの位因情報に描り 関所以上の予め指定した位置における韓度および経度に 別するデータと、その指定した位置の緯度および経度と GPSによるブレーヤーの現在位置に基づく緯度および きゲーム液算を行なう制御部2を有し、制御部2が、 **経度とが一致したかを判定する手段とを有している。** 





[特許請求の範囲

| 請求項1] | 位置検出装置を用いたゲーム装置におい

対記位置検出装置からのブレーヤーの位置情報に基づき ゲーム演算を行なうゲーム演算部を有し、

**印定する手段とを有していることを特徴とするゲーム装** 後ゲーム演算部が、1個所以上の予め指定した位置にお ける緯度および程度に関するデータと、その指定した位 五の枠度および軽度と前配位置検出装置によるブレーヤ - の現在位置に基づく緯度および程度とが一致したかを

【静求項2】 前記判定手段が、ブレーヤーの現在位配 **育報を監視し、ブレーヤーが前記指定位置に達すると一** 改したとの判定を下すことを特徴とする請求項1 に記載 のゲーム装屑。

レーヤーの現在位属と前記指定位置とが一致したとの判 レイに表示することを特徴とする請求項1または2 に配 【静求項3】 前配ゲーム演算部は、前配判定手段がブ **定を下したとき、所定の画像を前記ゲーム機のディスプ** 

(静水項4) 前記所定の画像が、前記指定位置年に異 なる回像であることを特徴とする静水項3に記載のゲー 裁のゲーム装置。

位置検出装置を用いたゲーム装置の記憶 [請來班5] 試体においた、

び程度と一致したかを判定する手段のプログラムと、ブ 1 個所以上の予め指定した位置における緯度および程度 象データと、前記指定位置の榊度および程度と前配位置 **検出装置によりプレーヤーの現在位置に払づく韓度わよ** レーヤーのゲーム結果を配位する記憶部とを有すること に関するデータと、各指定位置毎に設けられた所定の画

[発明の詳細な説明] [0000]

を特徴とする配位媒体。

[発明の属する技術分野] 本発明は、位置検出装置を用 いたゲーム装置および配位媒体に関するものである。 [0002]

及している。ところが、何れもゲーム機においても屋内 [従来の技術] 近年、ゲーム機器は子供から大人まで楽 するものが殆どであり、体を動かしてブレイできるもの しめように、各種ジャンルのものが明発、販売されて普 でCRT等のディスプレイKゲーム内容を写してプレイ

[0003] ところで、特開平10-216361号公 机には携帯用のゲーム機にGPS受信機を接続して、G P S衛風からの信号(測位用電波)を受信し、現在位置 情報をゲーム要素に取り入れた野外で遊ぶゲーム装置が **與案されている。このゲーム装置では、ゲーム機を用い** て野外で遊ぶという、従来のゲーム機の範疇を超えたま ったく新しい発想によるものである。

時間2002-273054

8

いと遊べず、さらにレフリー類を用貸したり、各ゲーム [発明が解決しようとする課題] しかしながら、上記公 限に記載されたゲーム装置は実質上、5人以上集まらな 機に送受信機を設ければならないという等の制料があ り、誰でも気軽に楽しめることが難しかった。

てのスタンプを集めるスタンブシリーと称される遊びの 【0005】また、各駅毎にスタンブを用意して、すべ イベントがあるが、ゲーム概を用いてスタンブラリーを 行い仰るものは今までなかった。 2

【0006】本独明は、上記した従来の事情に描み、携帯用のゲーム機を用いて気軽にスタンプラリーに参加す ることができるゲーム共圏および配位媒体を提供するこ とを瞑題としている。

[0000]

め、本発明は、位置検出装置を用いたゲーム袋職において、 が記位置検出装置からのブレーヤーの位置情報に基 **しなゲーム資料を行なっゲーム資料部を打し、設ゲーム** 演算部が、1個所以上の予め指定した位置における緯度 および経度に関するデータと、その指定した位置の棉皮 および経度と前配位置検出装置によりブレーヤーの現在 位置に基づく権度および程度と一致したかの可否を判定 【蟬囮を解決するための手段】上配驥囮を解決するた する手段とを有していることを特徴としている。 20

[0008]なお、本発明のゲーム核型において、前記 **判定手段が、ブレーヤーの現在位置情報を監視し、ブレ** ーヤーが前記指定位置に達すると可の判定を下すと、効 果的である。

【0009】さらに、本発明のゲーム装置において、前 の相度および程度に一致したかの判定を行なうと、効果 配料定手段が、ブレーヤーの操作による信号により放ブ ワーヤーの現在位置に基づく韓度ねよび経度が指定位置 的である。

8

かの可否を判定する手段するプログラムとが記憶されて 画像を表示すると、効果的である。また、上記課題を解 部に取り込まれるための、1個所以上の予め指定した位 配における韓度および経度に関するデータと、その指定 した位置の棉度および経度と前配位置検出装置によりブ ワーヤーの現在位置に基づく幕度および経度と一致した て、前記ゲーム演算部は、前記判定手段による判定結果 ヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なりゲーム演算 **次するため、 本発虫は、 信託位置検出装置からのブレー** [0010] さらにまた、本孔明のゲーム装置におい

[発明の実施の形態]以下、本発明の好ましい実施の形 悠を図面に払てれて説明する。図1は、本売明に係るゲ ーム装置に用いるゲーム機の外観図である。 いることを特徴としている。 [0011]

[0012]図1において、存与1は液晶のディスプレ 43、入力部としてのスイッチ4を具備する携帯用のゲ

S

ク構成図である。図2において、符号2はゲーム機1に [0013]図2は、本発明に係るゲーム装置のブロッ Qtr られたゲーム は対象としての 証的部であり、 転間部 2は読み取り部13を駆動して装着部11に装着された して、制御部2にはGPS受信装置12から情報と、ス 1ッチ4の信号が入力され、ディスプレイ3には映像信 9を、そしてスピーカー等の音声出力装置 6 には音声信 データカセット20亿配位されたデータを取り込む。そ 中をそれぞれ出力する。

**食され、そして指定した位置の検度および経度とGPS** 【0014】データカセット20には、1個所以上の指 定した位置における緯度および経度に関するデータが配 によりブレーヤーの現在位置に基づく韓度および程度と 一致したかの可否を判定する手段のプログラムが記憶さ た位置毎に数けられた判定手段の判定結果の画像データ と、ゲーム結果を配位するメモリー21とが設けられて **れている。さらに、ゲームカセット20には上記指定し** 

カセット11を枝着した携帯用のゲーム概を用いて行な Dで、ゲーム機1のディスプレイ3には所定画像を得た 記録が図3に示すように、一覧扱のようにして表示され 5. なお、 所庭画像としてはスタンブの絵に代わる画像 収を回ってスタンブを押していく、スタンブラリーと称 ろものである。この場合、上記ゲームカセット20には 予め各駅の指定した場所の緯度・程度が記憶され、そし **にブレーヤーの現在位置が認識されると、スタンプに代** わって指定位置単に散けられた所定の画像を自助的もし くはプレーヤーのスイッチ操作で得ることができる。さ 5に、ブレーヤーの履歴がメモリー21に書き込まれる [0015]本苑明に係るゲーム英囮は、ある鉄道の金 される遊びのイベントを、スタンブ娘を代わりにGPS

10016] さちに、ゲームカセット20のメモリー2 1には図4に示すように、各駅の北梯・東経の情報、駅 で個々の駅の特色を扱わしたものである。

9

し、これらの情報はブレーヤーのその駅に行かなければ 名、スタンプ、駅の歴史等の説明文が配されている。但 表示されない。

ន (ステップ2)。すなわち、ブレーヤーの現在位置の棹 [0017] 次化、本実施形態のゲームの流れを図5の フローを用いて説明する。まず、GPSよりプレーヤー の現在位置を認識される位置情報を得ると(ステップ 1)、スタング付与のボイントに来たかが判断される

度・経度がポイントである指定位置の棉度・経度と一致 したかが判断される。プレーヤーがスタンプ付与ポイン はブレーヤーのスイッチ操作で仰られるとともに(ステ ップ3)、ゲームカセット20のメモリー21にその閥 トに来ると、スタンブとして所定の画像が自動的もしく 量が保存される。

[0018]なお、上紀実施形態において、指定位置を 鉄道の駅で説明したが、指定位置は鉄道の駅に限らず

パスの停留所、チェーン店の店頭、その他種々の場所を 悩みにとができる。

ន

してGPSを用いたが、位置牧田禁留としては、何えば PHSのようなセル状に股定された各観境内で無線電話 **直信を行なうことのできる無線電話で通信のために送信** される現在位置に応じた傾域指定情報から現在位置を算 出するものであっても良く、その具体的な一例を図6に [0019]なお、上配実施形態では、位置検出装置と

[0020] 図6において、制御部30にはゲーム制御 部31、機器制御部32及び位置データ制御部33を包 4、通信時の音声を処理する音声処理部35、ゲームの 8、ゲーム等を表示する表示部37、哲信音等を発生す る通音部39、発育信号により装置の少なくとも一部を 原動させる振動部39と接続されている。なね、上配配 裏部36Kはゲームデータ40、地図データ41、通信 データ42が格納されている。また、記憶部36にはゲ - ムのセーブデータ等を記憶するメモリカードやゲーム プログラムを格納されたカセット等の外部情報記憶媒体 含している。 との制御部30は、通信のための無線部3 入力や通信のための入力を行なう入力部35、配徳部3 43を必要に応じて散けることができる。 8

ワーヤーの位配指報やグワーセーの位配格根に対応する 【0021】かかる構成のゲーム装置では、観域指定情 異により、プレーヤーの位置の特定が可能であるが、 4図データ41はゲーム要案として利用される。

[0022]また、符号44は制御部30に接続された ||時部であるが、計時部44からの時刻データもゲーム 契索として利用することが可能である (計時部44は制 即部30 にタイマー機能を備えているものであれば省略 することができる。)。

[0023] ところで、PHS等の無線電話では、複数 m号と付加IDが設けられている。よって、若識別符号 6受信されれば、一斉呼出エリア番号と付加1日が特定 されるので、勧御部30ペよって現在位限を貸出するこ とができる。そして、このようにして算出された現在位 置情報により、ゲームデータに格納されたゲームブログ 明符号には国外公衆用付加1Dとして、一斉呼出エリア うムにしたがってブレイすることができる。

[発明の効果] 本発明によれば、位置検出装置からの信 (0024)

母を利用して、スタンブラリーをゲーム機によってブレ

【図8】本発明に係るゲーム装置の他の英結形態を示す 20 データカセッド 10 GPSカセット ブロック図である。 3 ディスプレイ |図5| ゲーム装限のゲーム進行の流れを示すフローチ\*10 21 メモリー \*+-+08 (作品の製用) ゲーム機 2 製御部 図3] ブレイ時にけるディスプレイの表示例を示す説 [図4] ゲームカセットに記憶される一例を示す説明図 図1]本発明に係るゲーム装置の一実施形態を示す外 [図2] そのゲーム装置の構成をプロック図である。 (することができる。 図面の簡単な説明 現図である。 男図である。

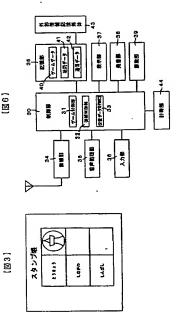
[図2]

[国]

特閒2002-273054

€

**表外压力的** 



[⊠4]

特明2002-273054

9

7.8×

(図)

とうきょう したがわ しんぱし 東国00度 東西00度 開発のの度 NUE OOK 化林OO度 1L#OOK 北韓のの政 北井〇〇年 北#00度

フロントページの結束

(72)時期者 青山 明表 静岡県富士市今泉706部地の1 ジャトコ 株式会社内

ドターム(参考) ZCOOT AA17 RADA BRDS BRD7 CAD2 CBO1 CBO4 CBO8 CCO3 CCO8 IAA06 SJO62 B8D5 CCO7 HF04

スタンプ付与ポイントに来たか? 位価価値位の収集  $\Theta$ 

**©** 

該当する位置のスタンプを 付与(表示)

**©** 

プレーヤのゲームカセットの メモリに限限を保存

ⅎ

H V F

THIS PAGE BLANK (USPTO)